NES-DR-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

BRAM STOKER'S

Dracula™

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

SONY
IMAGESOFT

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

SONY

IMAGESOFT™

SOMMAIRE

Introduction.....2

Noms des Parties du Contrôleur.....3

Comment Commencer.....4

Comment Contrôler Harker.....5

Menu Principal du Jeu 6

Ecran Principal du Jeu 7

Objets à Ramasser 9

Scenes.....13

INTRODUCTION

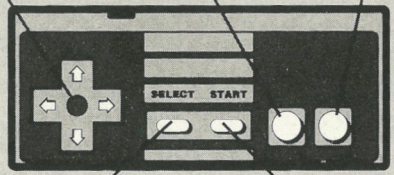
Dans l'obscurité de la nuit il suit ses victimes insouciantes avec la passion d'un prince et l'élégance d'un animal sauvage. Capable d'apparaître sous n'importe quelle forme, d'une ombre sur le mur à un loup aux dents pointues, il se nourrit d'êtres vivants en enfonceant ses crochets perlés de vipère dans leur cous blancs pour boire leur sérum vivifiant. Car c'est le Prince des Ténèbres, le Comte Dracula, et il a ensorcelé ta jolie maîtresse, Mina Murray. Maintenant toi, Jonathan Harker, tu dois percer le coeur de ce vampire avec une pique et sauver la belle Mina d'une vie éternelle de femme vampire.

NOMS DES PARTIES DU CONTRÔLEUR

Pavé des Commandes

Bouton B

Bouton A



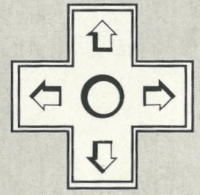
Bouton Select (Sélection)

Bouton Start

Ce manuel se rapporte aux directions suivantes:

Pavé des Commandes vers le HAUT

Pavé des Commandes vers la GAUCHE



Pavé des Commandes vers la DROITE

Pavé des Commandes vers le BAS

COMMENT COMMENCER

Vérifie que ton Système de Jeu Nintendo est éteint. Insère le Game Pak dans le système et appuie sur le BOUTON DE MISE SOUS TENSION sur le devant de ton appareil Nintendo. Après avoir inséré le jeu, appuie sur le BOUTON START au titre d'ouverture de Dracula de Bram Stoker.

COMMENT CONTRÔLER HARKER

POUR MARCHER VERS LA DROITE OU VERS LA GAUCHE:
Appuie sur le Pavé des Commandes vers la DROITE ou vers la GAUCHE.

POUR TACCROUPIR OU REGARDER EN BAS:
Appuie sur le Pavé des Commandes vers le BAS.

POUR REGARDER EN HAUT:
Appuie sur le Pavé Directionnel vers le HAUT.

POUR UTILISER UNE ARME:
Appuie sur le Bouton B.

POUR SAUTER SUR PLACE:
Appuie sur le Bouton A.

POUR SAUTER EN LONGUEUR:
Appuie sur le Bouton A pendant que tu marches.

POUR ARRETER MOMENTANEMENT LE JEU ET VOIR LE SCORE:
Appuie sur le Bouton Start.

POUR COGNER EN SAUTANT:
Appuie sur le Bouton A et sur le Pavé Directionnel vers le Bas pour passer à travers une corniche.

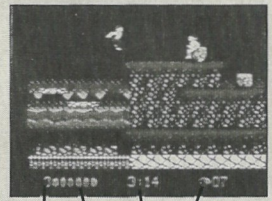
MENU PRINCIPAL DU JEU

A partir de cet écran, appuie sur le Bouton Start pour passer au Menu Principal du Jeu.

A partir du Menu Principal du Jeu, tu peux choisir le niveau de difficulté, écouter différents morceaux de musique et effets sonores dans le jeu et programmer les options du Pavé des Commandes.

Pour effectuer une sélection à l'intérieur du Menu Principal du Jeu, chosis ton option, appuie sur Select puis appuie sur Start.

ECRAN PRINCIPAL DU JEU

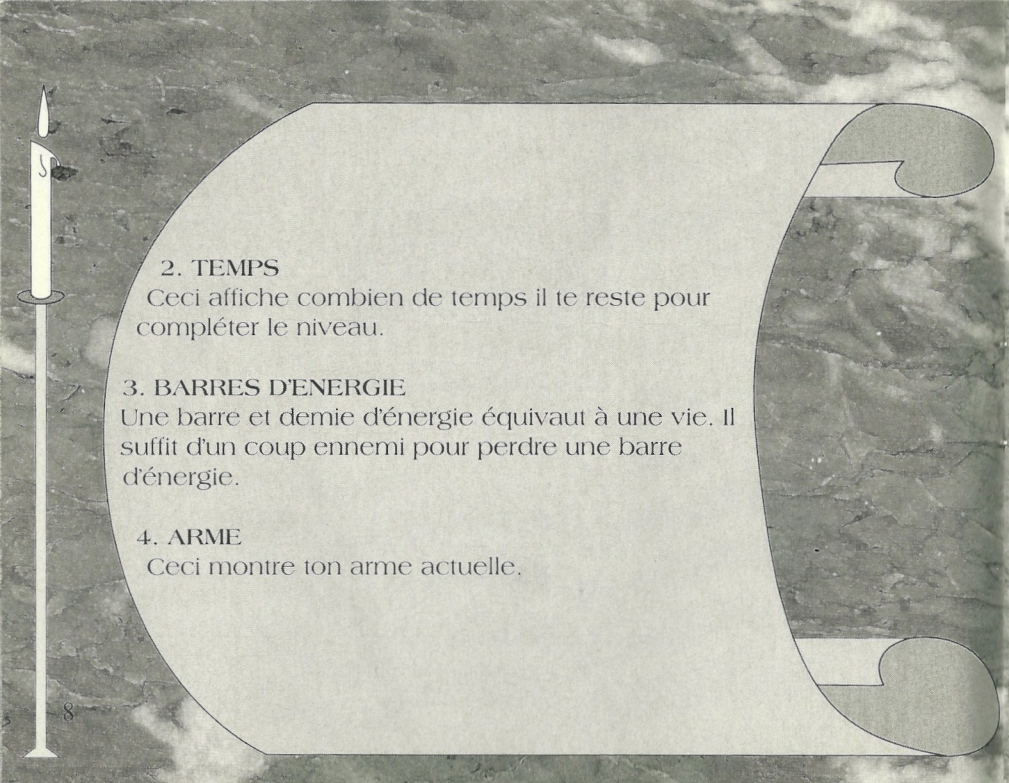


SCORE

Ton score est calculé à la fin de chaque niveau. Plus de diamants et de pièces de monnaie tu ramasse, plus haut sera ton score.

1. VIES

Ceci montre combien de vies tu possède actuellement. Tu commences chaque jeu avec quatre vies.



2. TEMPS

Ceci affiche combien de temps il te reste pour compléter le niveau.

3. BARRES D'ENERGIE

Une barre et demie d'énergie équivaut à une vie. Il suffit d'un coup ennemi pour perdre une barre d'énergie.

4. ARME

Ceci montre ton arme actuelle.

OBJETS À RAMASSER

Il y a plusieurs Objets à Ramasser dans le jeu; chacun d'entre eux avec sa propre fonction spéciale. Pour prendre un Objet à Ramasser, il faut que tu casses la Boîte d'Objets à Ramasser et que tu sautes pour l'attrapper. La liste suivante énumère les différents Objets à Ramasser dans le jeu.

Pièces d'Or de Transylvanie:
Elles valent 1.000 points de bonus.

Diamants de Transylvanie:
Ils valent 10.000 points de bonus.

I VERS LE HAUT:
Ils valent une Vie Supplémentaire (une barre et demie d'énergie pou une vie).

Crédits de Continuation:
Ils valent trois vies.

Survolteurs d'Energie:
Ils réapprovisionnent ton énergie d'une barre.

Survolteurs d'Energie Triples:
Ils réapprovisionnent ton énergie de trois barres.

Survolteurs d'Energie Supers:
Ils réapprovisionnent ton énergie de six barres.

Invincibilité:
Elle te donne 10 secondes d'invincibilité.

Bons Horaires:
Ils ajoutent 20 secondes supplémentaires à la minuterie.

ARMES A RAMASSER

Pierre:
Les pierres sont idéales pour assommer les ennemis de loin.

Hache:
La hache tourne en l'air lorsqu'elle est lancée et est parfaite pour couper en deux toutes sortes d'ennemis.

Flambeau:
Le flambeau est génial pour brûler les ennemis de près et de loin. Chaque fois que le flambeau touche le sol, il s'enflamme en détruisant tous les ennemis dans son champ de portée.

Roche Triple:
La roche triple est l'arme la meilleure. Lorsqu'elle est lancée, la roche triple se divise en trois roches plus petites en frappant tes ennemis de la tête aux pieds.

SCENES

SCENES DE JOUR ET DE NUIT

Chaque niveau est divisé en une partie jour et une partie nuit. Pendant le niveau de jour tu as la possibilité de trouver le donnera une arme puissante que tu pourras utiliser contre Dracula. Mias dépêche-toi, quand la nuit toumbe d'autre monstres apparaissent.

SCENES

Pour avancer d'un niveau à l'autre, tu dois détruire toutes sortes d'ennemis et passer au delà de Dracula. Fais attention! Dracula peut se déguiser en n'importe quoi, d'une chauve-souris à une ombre sur le mur. Les paragraphes suivants décrivent en gros ce qui t'attend à chaque niveau.

UN VOYAGE A TRAVERS LA TRANSYLVANIE

Traverse la forêt du pays natal de Dracula et lance un défi au Prince des Ténèbres dans sa forme d'ombre. Mais avant tout il faut que tu franchisse des lits de clous, des chauve-souris, des bains de sang, des plate-formes flottantes et des squelettes osseux.

PRIS AU PIEGE DANS LE CHATEAU DE DRACULA

Le Château de Dracula est rempli de fosses de piques pointues et de très bons tireurs. Et fais attention au jeune Prince Dracula; évite de le regarder fixement dans les yeux ou tu seras ensorcelé pour toujours.

FUITE DU CHATEAU DE DRACULA

Il n'y a qu'une sortie, mais avant tout il faut que tu abattes d'autres bons tireurs et d'autres chauve-souris mordant les cous, ainsi que franchir des plate-formes qui s'effondrent, des lits de clous et des eaux enflammées qui peuvent te cuire en quelques secondes. Et puis tu dois vaincre Dracula dans sa forme de loup. Fais attention: le prince des loups peut être entouré de ses loups gardiens vomisseurs des flammes.

LE MANOIR DE HILLINGHAM

Ce manoir est infesté de toute sorte de vermine. Tu dois vaincre les hommes à machettes et les loups vomisseurs de flammes, traverser des jardins remplis de piques pointues et t'échapper du jeune Dracula. Avance avec prudence car il ne va pas hésiter à lâcher ses chauve-souris vénimeuses sur toi.

LA CRYPTE DE L'ABBAYE DE CARFAX

Bienvenu à la résidence londonienne de Dracula; celle qu'il a acheté pour être plus prêt de Mina. Fais attention aux fantômes, aux mains géantes, aux pupilles lanceuses de flammes, aux tarentules sautillantes et à l'eau enflammée brûlante, puis prépare-toi à parer Dracula dans sa forme de chauve-souris.

DE RETOUR EN TRANSYLVANIE

Bienvenu au pays des morts et chez Dracula dans sa forme d'ombre. Cet endroit contient toutes sortes de choses bizarres, y compris des fantômes, des squelettes, des hommes méchants, des fleuves glacials, des plate-formes flottantes et des zombies.

DE RETOUR AU CHATEAU DE DRACULA

Prépare-toi à abattre Dracula une fois pour toutes avec l'aide de ton vieil ami le Dr. Van Helsing. Mais fais attention! Le château de Dracula est plein de lits de clous, de chauve-souris et de passages câchés. Il se peut même que tu rencontres Dracula dans sa forme de robe méchante.

GARANTIE LIMITÉE

"Sony Imagesoft garantit à l'acheteur d'origine de ce produit Sony Imagesoft, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat, que ce Game Pak est exempt de défauts de matériaux et de fabrication et il accepte, dans le délai susmentionné et dans la limite de son option, soit de le réparer soit de le remplacer gratuitement. Veuillez envoyer le produit port payé, avec une preuve d'achat datée à l'adresse donnée ci-dessous. Cette garantie ne sera pas applicable et ne sera pas valable si le défaut de ce produit Sony Imagesoft provient d'un abus, d'une utilisation déraisonnable, d'un mauvais traitement ou de négligence.

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE REPRESENTATION OU RECLAMATION QUELLE QU'ELLE SOIT ENGAGERA OU OBLIGERA SONY IMAGESOFT. TOUTES LES GARANTIES SUPPOSEES APPLICABLES A CE PRODUIT DE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE BONNE VENTE ET D'APTITUDE POUR UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS INDIQUEE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU "TEL QUEL", SANS GARANTIE EXPRESSE OU SUPPOSEE D'AUCUNE SORTE, ET SONY IMAGESOFT N'EST PAS RESPONSABLE DE TOUTE PERTE OU ENDOMMAGEMENT D'AUCUNE SORTE PROVENANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS SONY IMAGESOFT SERA TENU RESPONSABLE DES ENDOMMAGEMENTS ACCIDENTELS OU INDIRECTS PROVENANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU FONCTIONNEMENT DEFECTUEUX DE CE PRODUIT DE LOGICIEL.

Certains pays ne permettent pas les limitations sur la durée de validité d'une garantie et/ou les exclusions des dommages indirects; par conséquent les limitations et/ou exclusions données ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas à vous. La garantie donnée ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques et vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient de pays en pays."

Sony Music Entertainment (France) SA, 1-3 rue du Chateau,
92522 Neuilly sue Seine Cedex, France.

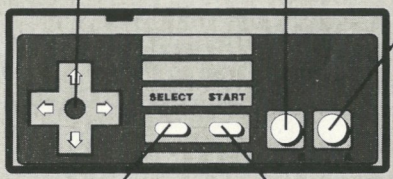
INHOUD

Inleiding.....19
Termen voor bedieningsorganen.....20
Opstelling.....21
Besturen van Harker.....22
Hoofdmenu van spel.....23
Hoofdscherm van spel.....24
Verzamelobjecten.....26
Scènes.....30

INLEIDING

's Nachts als het donker is besluipt hij zijn argeloze slachtoffers met de passie van een prins en de sierlijkheid van een wild dier. Hij kan elke gewenste vorm aannemen, van een schaduw op de muur tot een wolfbeest met messcherpe tanden en hij teert op levende wezens waarbij hij zijn parelachtige hoektanden in de bleke nekken van zijn slachtoffers zet om hun voor hem levenskrachtig serum te drinken. Want hij is Dracula, de prins der duisternis, en hij heeft Mina Murray, jouw geliefde, met zijn hypnotiserende blik betoverd. Nu moet jij, Jonathan Harker, een paal door het hart van deze vampier stoten om de mooie Mina van het eeuwige vampiersleven te verlossen.

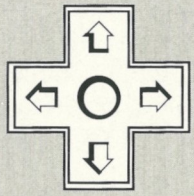
TERMEN VOOR BEDIENINGSORGANEN



In dit instructieboekje worden de volgende richtingen aangeduid:

Richtingtoets OMHOOG

Richtingtoets LINKS



Richtingtoets RECHTS

Richtingtoets OMLAAG

OPSTELLING

Zorg ervoor dat uw Nintendo Entertainment System uit staat. Stop de spelcassette in de gleuf en druk op de stroomknop (POWER BUTTON) aan de voorkant van uw Nintendo apparaat. Na de inleiding moet bij het titelscherm van Bram Stoker's Dracula op de STARTKNOP worden gedrukt.

HET BESTUREN VAN HARKER

NAAR LINKS OF RECHTS LOPEN:
De richtingtoets LINKS of RECHTS indrukken.

BUKKEN OF NAAR BENEDEN KIJKEN:
De richtingtoets OMLAAG drukken.

OMHOOG KIJKEN:
De richtingtoets OMHOOG drukken.

EEN WAPEN GEBRUIKEN:
Druk op de B-knop.

VANUIT STILSTAND SPRINGEN:
Druk op de A-knop.

LANGE SPRONG:
Druk tijdens het lopen op de A-knop.

SPEL ONDERBREKEN EN SCORE BEKIJKEN:
Druk op de startknop.

SPRINGENDE VAL:
Druk op de A-knop en de richtingtoets OMLAAG om door een richel heen te vallen.

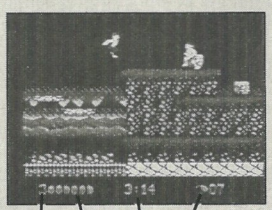
HOOFDMENU VAN SPEL

Vanaf dit scherm moet op de startknop worden gedrukt om in het hoofdmenu te komen.

Vanaf het hoofdmenu kun je het vaardigheidsniveau instellen, de verschillende muziekstukjes en geluidseffecten van het spel beluisteren en de instellingen voor de richtingtoets programmeren.

Om selecties te doen binnen het hoofdmenu moet je de optie kiezen, op select drukken en vervolgens op start drukken.

HOOFDSCHERM VAN SPEL



1 3 2 4

SCORE

Je score wordt aan het eind van elk niveau berekend. Hoe meer diamanten en munten je hebt verzameld, des te hoger je score is.

1. LEVENS

Dit geeft het aantal resterende levens aan op dat moment. Je begint elk spel met vier levens.

2. TIJD
Dit geeft aan hoeveel tijd je nog hebt om het niveau te voltooien.

3. ENERGIESTAVEN
Anderhalve energiestaaf staat gelijk aan een leven. Je hoeft maar één klap van een vijand te krijgen om een energiestaaf te verliezen.

4. WAPEN
Dit geeft het wapen aan dat je op dat moment bij je hebt.

VERZAMELOBJECTEN

Er zitten veel verzamelobjecten in het spel, elk met zijn eigen functie. Om een verzamelobject op te pikken moet je de verzameldoos breken en opspringen om deze te vangen. Hier volgt een lijst met de verzamelobjecten van het spel.

Gouden munten uit Transylvania:
Deze zijn 1000 bonuspunten waard.

Diamanten uit Transylvania:
Deze zijn 10.000 punten waard.

1 UP:
Deze zijn een extra leven waard (anderhalve energiestaaf per leven)

Vervolgkrediet:
Deze zijn drie levens waard.

Oppepper:
Hiermee wordt je energie met een staaf vermeerderd.

Drievoudige oppepper:
Hiermee wordt je energie met drie staven vermeerderd.

Super-oppepper:
Hiermee wordt je energie met zes staven vermeerderd.

Onoverwinnelijkheid:
Hiermee ben je 10 seconden onoverwinnelijk.

Klokbon:
Daarmee krijg je 20 seconden meer tijd.

WAPENS OM OP TE PIKKEN

Steen:
Stenen zijn uitstekend geschikt voor het op afstand naar vellen van vijanden.

Bijl:
De bijl draait rond als hij wordt geworpen waardoor hij uitstekend geschikt is voor het vellen van alle soorten vijanden.

Fakkel:
De fakkel is uitstekend geschikt voor het verbranden van vijanden op afstand en lange afstand. Telkens wanneer de fakkel de grond raakt vliegt hij in brand en worden de vijanden in de buurt gedood.

Driedubbele steen:
De driedubbele steen is het allerbeste wapen. Als deze steen wordt gelanceerd splitst hij zich in drie kleinere stenen waardoor je vijand van top tot teen wordt getroffen.

SCÈNES

DAG EN NACHT SCENES

Elk level is verdeeld in dag en nacht. Overdag krijg je kans Dr. Van Helsing te vinden. Als je hem aanraakt geeft hij je een krachtig wapen tegen Dracula, maar schiet op, als de nacht invalt verschijnen er nieuwe monsters.
's Nachts zou je de Bruiden van Dracula en Renfield tegen kunnen komen en die kun je niet doden. Je moet hen meerdere maien ontwijken om er voorbij te komen.

SCÈNES

Om van het ene niveau op het andere over te gaan moet je alle soorten vijanden doden en voorbij Dracula zien te komen. Let op! Dracula kan elk gewenste vorm aannemen van een vleermuis tot een schaduw op de muur. Hier volgt een korte beschrijving van wat je op elk niveau te wachten staat.

EEN REIS DOOR TRANSYLVANIA

Baan je een weg door de bossen in de plaats waar Dracula vandaan komt en neem het tegen de prins der duisternis op in de vorm van een schaduw. Maar eerst moet je voorbij spijkerbedden, vleermuizen, rode badkuipen, drijvende plateaus en rammelende skeletten zien te komen.

GEVANGEN IN KASTEEL DRACULA

Het kasteel van Dracula zit boordevol putten met scherpe spiesen en scherp-schietende handlangers. En let op voor de jonge prins Dracula, kijk hem niet in de ogen want dan raak je voor altijd gehypnotiseerd.

ONTVLUCHTEN UIT KASTEEL DRACULA

Er is één manier om eruit te komen maar eerst moet je nog een aantal scherp-schietende handlangers en nek-bijtende vleermuizen doden. Ook moet je over in elkaar stortende plateaus, spijkerbedden en kanalen met vuurwater heen zien te komen waar je in een ogenblik wordt gekookt. En dan moet je Dracula nog in zijn vorm van wolfbeest verslaan. Let op want de prins der wolven is omringd door vlammenspuwende wolf-wachters.

HET LANDHUIS VAN HILLINGHAM ESTATE

Dit landhuis zit boordevol met allerlei kwaadaardig ongedierte. Je moet handlangers met machetes en vlammenspuwende wolven verslaan, tuinen met scherpe spiesen oversteken en de jonge Dracula ontvluchten. Ga er voorzichtig op af want hij schrikt er niet van terug om zijn giftige vleermuizen op je af te sturen.

DE GRAFKELDER VAN DE CARFAX ABDIJ

Welkom in de Londense ondergrondse verblijfplaats van Dracula die hij gekocht heeft om dichter bij jouw Mina te kunnen zijn. Kijk uit voor spoken, reusachtige handen, vlammen spugende ogen, springende vogelspinnen en brandend vuurwater. Maak je dan gereed om Dracula in de vorm van een vleermuis af te slaan.

WEER IN TRANSYLVANIA

Welkom in het land van de niet-levenden en Dracula in schaduwvorm. Deze plaats zit vol met allerlei rare dingen waaronder spoken, skeletten, handlangers, ijskoude rivieren, drijvende plateaus en zombies.

TERUG OP KASTEEL DRACULA

Maak je klaar om Dracula voor altijd tenonder te brengen met de hulp van je oude vriend doctor Van Helsing. Maar kijk uit! Het kasteel van Dracula zit boordevol spijkerbedden, vleermuizen en verborgen gangen. Je kunt er zelfs Dracula in de vorm van de mantel van het kwaad tegenkomen.

GARANTIEBEPALINGEN

"Sony Imagesoft garandeert de originele koper van het Sony Imagesoft produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefecten of fabricagefouten vertoond en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te repareren of vervangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Imagesoft produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY IMAGESOFT OF VERPLICHTEN SONY IMAGESOFT ERGENS TOE. GEïMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEINDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN. ONDERHEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY IMAGESOFT VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY IMAGESOFT IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY IMAGESOFT AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op u van toepassing. De voornoemde garantiebepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

Columbia Tristar Home Video Holland, Handelsgebouw, Diependaal, Vreelandseweg 42B, 1216 CH Hilversum, Nederland.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Y A 30929

SONY MUSIC ENTERTAINMENT (FRANCE) SA
1-3 RUE DU CHATEAU,
92522 NEUILLY SUE SEINE CEDEX, FRANCE.

COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO HOLLAND
HANDELSGEBOUW, DIEPENDAAL, VREELANDSEWEG 42B, 1216 CH HILVERSUM,
NEDERLANDS

Printed in Japan
Imprime au Japon